

TIME'S UP ÇA ROULE ?

MATÉRIEL

- 1 lot de cartes d'objets qui roulent et des moyens de transport
- 1 chronomètre ou un sablier
- 1 carte pour comptabiliser les scores
- feuilles et crayon

But du jeu

Chaque équipe doit deviner le plus d'objets qui roulent ou de moyens de transport, possibles figurant sur les cartes du jeu en trois manches.

Déroulement de la partie

1 - Constituer les équipes de 4 à 5 joueurs.

2 - Regrouper la totalité des cartes qui seront utilisées durant les 3 manches. Chaque session dure 30 secondes. A chaque session, un joueur d'une des deux équipes tente de faire deviner à ses coéquipiers un maximum d'objets en 30 secondes. Les équipes jouent les unes après les autres, la manche continue tant qu'il reste des cartes à découvrir.

Première Manche

Une personne de la première équipe doit faire deviner un maximum d'objets à ses coéquipiers en en faisant **une description technique**. Aucune carte n'est éliminée. Les cartes découvertes sont posées auprès des équipes (pour comptabiliser les scores à l'issue de chaque manche). Les équipes jouent à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les cartes soient découvertes. Au sein d'une équipe, les rôles tournent.

Deuxième Manche

Les cartes sont regroupées. On ne peut dire qu'un seul mot pour retrouver l'objet. Deux propositions sont possibles avant de passer à la carte suivante. On peut éliminer une carte et passer à la suivante. La stratégie se base davantage sur **la mémorisation et la précision du mot choisi**.

Troisième Manche

Dans la troisième manche, seuls le dessin, le mime, le chant ou les onomatopées sont autorisés. On peut passer autant de fois qu'on le souhaite à une autre carte.

L'équipe gagnante est celle qui a découvert le plus d'objets à l'issue des 3 manches, en totalisant le nombre de points remportés par chaque équipe à chaque manche.

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4
Manche 1				
Manche 2				
Manche 3				
Total				





